

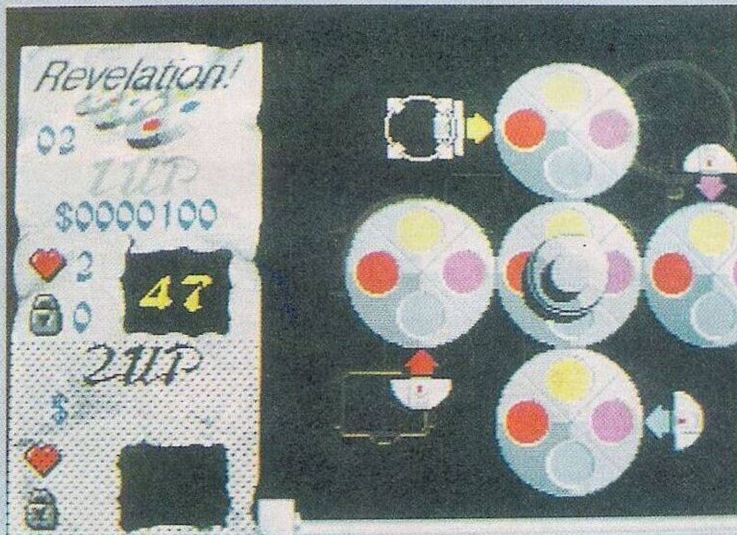
"REVELATION" E "NORTH & SOUTH"

A conceituada firma francesa «Infogrames» volta a espantar os entusiastas dos videojogos com a sua mais recente produção. Depois da conversão quase milagrosa do «Sim City» e «Hostages» para os escassos 48 K do Spectrum, é a vez do «North & South».

Surge com alguns meses de atraso (praticamente um ano), mas é perfeitamente compreensível, pois deve ter sido um verdadeiro tormento reduzir um mega jogo dos 16 bits, que explora todas as capacidades do Amiga (sobretudo os gráficos e o som), para o tão limitado ZX Spectrum.

A espera valeu a pena porque o resultado final ficou brilhante, com bons gráficos e jogabilidade bastante acessível. As apresentações bem como todas as opções estão fiéis ao original: diferentes épocas da guerra civil norte-americana, desembarque de tropas, ataque dos índios, alterações climáticas, possibilidade do inimigo ser humano (quando jogado a dois) ou computador (com vários níveis de dificuldade), entre outras particularidades.

O jogo até aqui revela-se perfeito, quase indistinguível da primeira versão, mas na realidade esta conversão deixou para trás algumas características. O som é exemplo disso. No modo 48K não se houve um único pio, mas esse defeito é facilmente suportado. Bem pior é o monótono sistema de carregamento, pois o jogo é constantemente interrompido por carregamentos suplementares (menus, cenas de batalha, assalto ao forte, etc...) e como se isso não bastasse, ainda temos que procurar na



cassete qual ou quais os blocos exigidos pelo programa.

Quem possuir um 128K (caso o jogo carregue tudo de uma só vez) ou um sistema de disquetes vai poupar um monte de trabalhos. Apesar de tudo, «North & South» não deixa de ser um trabalho fascinante, um jogo clássico que fez furor no Amiga e agora disponível a todos os possuidores do micro mais vulgar de Portugal; o Spectrum.

A segunda proposta desta semana é bem mais calma, mas nem por isso deixa de ser interessante. Embora seja muito simples de entender e jogar, é bastante difícil de explicar.

Controlamos um cursor que se desloca livremente pelo ecrã. A qualquer altura podemos activar certos círculos (fazendo-os rodar). Esses círculos encontram-se divididos em quadrantes e a cada um corresponde uma cor. Como todos os círculos se tocam em um ou mais quadrantes, é de prever que haja cores idênticas em contacto. Quando essa situação se dá, ocorre de seguida uma reacção mecânica que faz com que os círculos em questão rodem num sentido.

Se por acaso a cor do quadrante coincidir com a fechadura, ocorre uma nova reacção.

O nível só acaba

quando alinhamos os círculos e as cores de modo que as fechaduras estejam abertas para termos acesso ao cofre. É um bocado difícil de explicar mas não há outro jeito de fazê-lo. No fundo é uma variante do cubo mágico, de Rubik.

Durante o jogo podemos recolher tempo adicional e a pausa que nos permite pensar na solução (sem podermos agir), por um período de tempo indeterminado. Como num simples jogo de «puzzles», os primeiros níveis são extremamente fáceis, mas, à medida que avançamos, tudo se complica. O tempo escasseia, existem demasiados círculos e fechaduras e ainda deparamos com sistemas de alarme.

Quem gosta do género vai ter um desafio estimulante, mas avisamos desde já que «Revelation» não é aconselhável a principiantes, pois a dificuldade é por vezes exagerada.

Eis a tabela classificativa de ambos os títulos.

Nome:	«North & South» e «Revelation»
Género:	Estratégia/Ação
Perícia	
Gráficos:	78% 65%
Animação:	80% 71%
Som:	63%
Originalidade:	86% 88%
Jogabilidade:	75% 44%
Total:	90% 70%
Versões:	Amiga, ST, PC, Spectrum

POKES

Commodore Amiga:

«Revelation» - Códigos de acesso ao 10 e 20 nível respectivamente: «SIRENS» e «LOAD-ER»

«R-Type» - Escrever na tabela da pontuação «SUMITA» para obter vidas ilimitadas.

«Lemmings» - Códigos de acesso aos níveis mais avançados:

NHMDCALES, KMMKC-MOMEK, MDMCCJMNX, LMBKJODOEL, ICAN-MMLPEP, CINLMEMQEU, CAKINOIBFP, KJLFOCCFV, NHLFOCADFO, ILFMCINE-FW, LGMCCJMFFS, FICIKNL-GFW, MCANMLFHFFV, BMOMLFMIFS, CAJMG-MJFS, OKJONKCKFJ, NHFMCMGLFL, KMFMCKN-MFT

«Gremlins 2» - Escrever «SINATRA» na tabela da pontuação para ficar com vidas infinitas.

«Cabal» - Durante o jogo escrever «SCHLIKA» seguido de F2 para passar de nível.

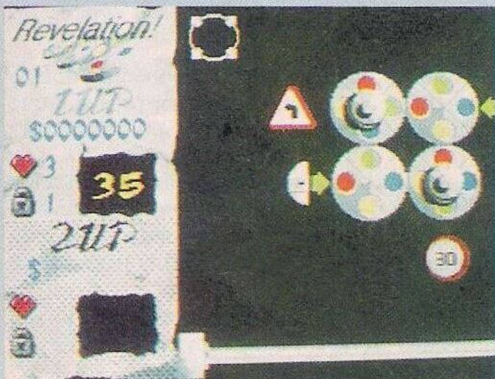
«F-29 Retaliator» - Introduzir «CIARAN» no nome do piloto para ficar com munições ilimitadas.

«Pipemania» - Códigos de acesso aos níveis mais avançados:

SECÇÃO

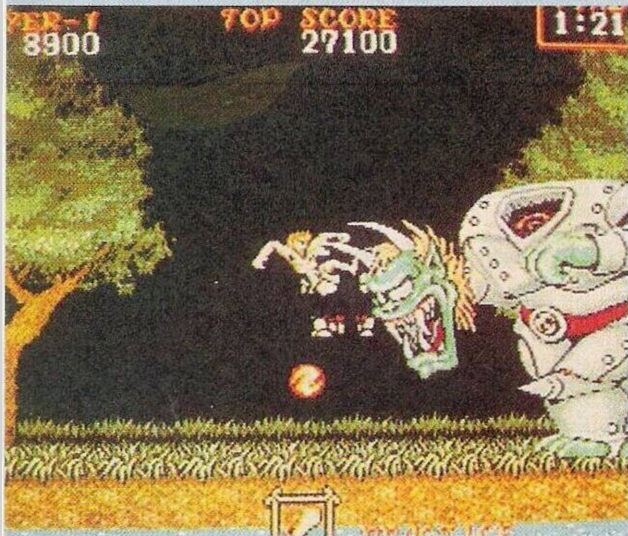
Começamos esta secção com um assunto que não é focado há imenso tempo. Na programação de videojogos à alguns meses chegámos inclusive a receber jogos feitos por leitores, alguns de excelente qualidade, entre os quais se destaca o «Chikki Static» (já inúmeras vezes repetido em edições anteriores). Este tema voltou à baila por termos recebido mais um jogo, o «Eyes Open». Os seus autores são os irmãos Jorge e Rui, que pretendem saber se o jogo tem qualidade suficiente para ser vendido a uma editora de jogos.

Bem, antes de respondermos a essa questão, há certos pormenores que gostaríamos de assentar. O primeiro e talvez o mais importan-



92

DICAS



GRIP, TICK, DUCK, OOZE, BLOB, BALL, WILD

«Falcon» - Premir X, Shift e Control durante um combate aéreo para incrementar a potência do motor e as munições.

«Xybots» - Escrever «Alfa» na tabela da pontuação para ficar com energia ilimitada

«Dragons Lair» - Teclar «Esc», L, N, R e 7 para o jogo findar a missão automaticamente.

«Ghouls'n'Ghosts» - Escrever «KAREN BROADHURST» para obter vidas infinitas.

Atari ST:

«James Pond» - Teclar durante o jogo «MR2» para ficar com vidas ilimitadas.

«Tartarugas Ninja» - Na introdução dos códigos escrevemos 8859 e 1506 seguido do verdadeiro código para começar o jogo com energia infinita.

«Venus» - Códigos de acesso aos 5 primeiros níveis; Mantids, Cicadas, Psyllids, Pierids.

«Ghouls'n'Ghosts» - Escrever no ecrã de abertura «DELBOY» para ficar invencível.

«E-motion» - No desenho de

apresentação escrevemos «MOONUNIT», no jogo ao premirmos F1 avançamos um nível.

«Enduro Racer» - Pousar o jogo e escrever «CHEAT» seguido de «T» (já fora da pausa) para obter tempo extra.

«Lorna» - Pausar o jogo e teclar «ISABEL» para ficarmos com vidas infinitas.

«Predator» - Teclar a qualquer altura F10 para voltar às três vidas iniciais.

«Midnight Resistance» - Pausar o jogo e escrever «OPEN THE DOOR» para obtermos vidas ilimitadas.

«Beverly Hills Cop» - Ao escrevermos «MELLIE» no menu da dificuldade podemos escolher

o nível inicial.

Por esta semana é tudo, regressamos no próximo Domingo com mais novidades.

Voltamos a lembrar os prezados leitores que até ao mês de Junho o «Jogos no Computador» vai apurar os melhores títulos de 90. Eis as diferentes categorias: acção, estratégia, aventura, simulador, perícia, conversão de arcada, melhor firma e o melhor jogo.

Para participarem basta enviarem numa carta os votos para as categorias acima indicadas (seguida do computador).

«Correio da Manhã».

«Os Jogos no Computador», Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.



DO LEITOR

te é a língua utilizada. Se são portugueses e estão em Portugal, qual a necessidade de colocarem todos os textos em inglês?

Enfim... manias.

Quanto à música sugiro que da próxima vez sejam um pouco mais melódicos, pois compor no «Wham the Music Box» não é só espalhar notas pela pauta. Se optarem por este estilo o resultado não passará de um aglomerado de sons, que por sinal é muito ruidoso e nada melódico.

Mas a questão principal em acusa é a qualidade. Se estivéssemos em meados de 84, a resposta seria afirmativa, mas em 91, não! Antes de avançarmos é preciso lembrar que «Eyes Open» é uma

réplica do antigo «West Bank», em que o jogador tem à sua frente três portas, pelas quais podem entrar clientes ou bandidos (têm de ser eliminados). A dificuldade reside na velocidade a que os inimigos têm de ser atingidos e na troca de personagens.

É muito simples e divertido. «Eye of Horus» tem isto tudo mas, infelizmente, é uma ideia ultrapassada e à partida seria um fracasso comercial.

O melhor a fazer é tentarem, no futuro, serem mais originais e adquirirem mais conhecimentos pois estão no bom caminho. O principal é não desistirem.

Já repetimos vezes sem conta, mas é sempre bom lembrarmos,

que aconteceu o mesmo aos programadores do «Chikki Static»: primeiro apresentaram um jogo de baixa qualidade e, passado poucos meses, voltaram à carga com uma aventura excepcional.

Dito isto passemos de seguida a outros assuntos.

O «Wargames» é um clube especializado em compatíveis Spectrum e IBM PC. Todos os meses recebem novidades e têm organizado um concurso que distribui prémios aos melhores jogos feitos por sócios. O endereço fica na Rua Belisário Pimenta, 1.º F, 3220 Miranda do Corvo.

O «Mikro Byte Clube» dedica-se exclusivamente a todos os compatíveis PC. Mensalmente distribuem uma disquete contendo as últimas novidades e uma revista. Para mais informações escrever para a Rua Amaro Monteiro, 19, 1.º Esq.º, Vila Chã,

2830 Barreiro.

O último clube desta semana é o «M.M.C.C.» para todos os possuidores Spectrum. Trocam e vendem programas, têm um jornal, assistem os sócios em assuntos respeitantes à programação e ainda possuem vários livros. Os interessados podem escrever para a Rua 25 de Abril, n.º 250, S. Pedro, 9700 Angra do Heroísmo.

Finalizamos esta edição com dois leitores que pretendem trocar «software» por correspondência.

O Francisco Silva, residente na Rua do Carmo, 111, Gafanha da Encarnação, 3830 Ílhavo, pretende trocar jogos para o Spectrum.

O Alexandre Jorge idem, só que o computador em questão é o Commodore Amiga 500. Eis o seu endereço: Rua Manuel Gomes Nepaumecena, 14, 1.º Dt.º, 2870 Montijo.